

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARDS* BERBASIS  
*QR-CODE* PADA MATA PELAJARAN BAHASA  
INGGRIS MATERI *PARTS OF BODY* KELAS V**

**(SKRIPSI)**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-  
Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu  
Tarbiyah Dan Kependidikan**

**Oleh**

**RIZKA OLIVIA SURYANI  
NPM. 1711100128**

**Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEPENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1443 H/2021 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARDS* BERBASIS  
*QR-CODE* PADA MATA PELAJARAN BAHASA  
INGGRIS MATERI *PARTS OF BODY* KELAS V**

**(SKRIPSI)**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-  
Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 Dalam Ilmu Tarbiyah  
Dan Kependidikan

Oleh

**RIZKA OLIVIA SURYANI  
NPM. 11711100128**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Pembimbing I : Dra. Nurhasanah Leni, M.Hum  
Pembimbing II : Dewi Kurniawati, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEPENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1443 H/2021 M**

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan serta menghasilkan produk berupa *Flashcards* berbasis *QR-CODE* pada mata pelajaran bahasa Inggris materi *parts of body* kelas V dan mengetahui bagaimana tingkat kelayakan media sehingga menghasilkan media yang valid, efektif dan responsive. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket Penelitian dan pengembangan menghasilkan media *Flashcards* berbasis *QR-CODE* yang layak digunakan berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran Bahasa Inggris dan Respon peserta didik.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Prosedur pengembangan mengikuti prosedur yang telah dikembangkan Robert Maribe Branch tersebut, yang terdiri dari lima langkah. Kelima langkah tersebut adalah: *Analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Untuk mengetahui kelayakan produk, Validasi dilakukan oleh para ahli yaitu validator ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan instrumen tes. Uji coba dilakukan melalui dua tahap yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

Berdasarkan hasil validasi ahli media mendapatkan persentase rata-rata 95,83% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil validasi ahli materi mendapatkan persentase 93,33% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil respon penilaian pendidik mendapatkan hasil akhir dengan persentase 87,5% dengan kriteria “Sangat Layak”. Kemudian hasil uji coba peserta didik skala kecil mendapatkan persentase rata-rata 93% dengan kriteria “Sangat Layak” dan hasil uji coba peserta didik skala besar mendapatkan hasil persentase 94% dengan kriteria “Sangat Layak”.

**Kata kunci :** *Flashcard, Parts of body* Bahasa Inggris kelas V SD/MI, *QR-Code*

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizka Olivia Suryani

NPM : 1711100128

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan KePendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARDS BERBASIS QR-CODE PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS MATERI *PARTS OF BODY* KELAS V”** adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk atau disebut dalam *footnote* atau daftar pusaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penulis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 12 November 2021  
Penulis,

Rizka Olivia Suryani  
NPM.1711100128





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN**

*Sekretariat: Jl. Letkol Hendro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung Telp. (0721) 703260*

**PERSETUJUAN**

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARDS* BERBASIS *QR-CODE* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS MATERI *PARTS OF BODY* KELAS V**  
Nama : Rizka Olivia Suryani  
NPM : 1711100128  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakults : Tarbiyah dan Keguruan

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqasahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqasah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

  
**Dra. Nurhasanah Leni, M.Hum.**  
**NIP. 196109201989032002**

  
**Dewi Kurniawati, M.Pd**  
**NIP.198006012006042047**

**Mengetahui**

**Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

  
**Syomidah Ifrianti, M.Pd.**  
**NIP. 196910031997022002**





**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260**

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARDS BERBASIS QR-CODE PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS MATERI PARTS OF BODY KELAS V** yang disusun oleh: **RIZKA OLIVIA SURYANI, NPM. 1711100128**, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Telah diujikan dalam sidang Munaqasyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari Jum'at, Tanggal 12 November 2021 pukul 10.00-12.00 WIB. Tempat: Ruang Sidang Aplikasi Google Meet.

**TIM MUNAQSYAH**

**Ketua Sidang : Syofnidah Ifrianti, M.Pd**

**Sekretaris : Yuli Yanti, M.Pd.I**

**Penguji Utama : Nurul Hidayah, M.Pd**

**Penguji Pendamping I : Dra. Nurhasanah Leni, M.Hum**

**Penguji Pendamping II : Dewi Kurniawati, M.Pd**

**Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan**

**Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd**  
**NIP. 196408281988032002**

## MOTTO

وَأَسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ وَإِنَّهَا لَكَبِيرَةٌ إِلَّا عَلَى الْخَاشِعِينَ ﴿٤٥﴾

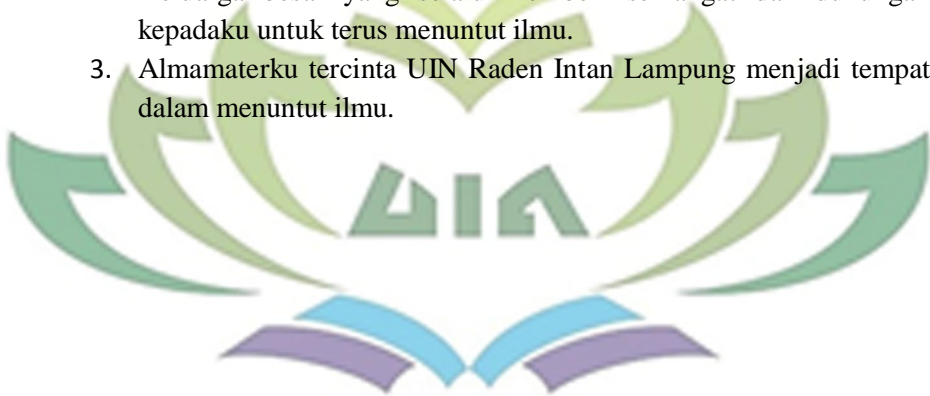
Artinya: "Jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolongmu. Dan sesungguhnya yang demikian itu sungguh berat, kecuali bagi orang-orang yang khusyuk." (Q.S Al-Baqarah: 45)



## PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat, karunia dan hidayah-Nya yang telah memberikan kesehatan, kekuatan dan kesabaran untuk penulis dalam mengerjakan skripsi ini. Sebagai bukti hormat dan kasih sayang yang mendalam, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Orang tuaku tercinta, Bapak Dodi Mulyadi AS dan Ibu Siti Asih yang telah berjuang dan mendo'akan untuk keberhasilanku, terimakasih untuk untaian doa yang mengiringi setiap langkahku.
2. Keluarga besar yang selalu memberi semangat dan dukungan kepadaku untuk terus menuntut ilmu.
3. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung menjadi tempat dalam menuntut ilmu.





## RIWAYAT HIDUP

Rizka Olivia Suryani, lahir di Gisting, pada tanggal 16 September 1999, yang merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Ayah Dodi Mulyadi dan Ibu Siti Asih. Penulis mengawali pendidikan formal sejak Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah Gisting lulus pada tahun 2011, kemudian melanjutkan ke pendidikan Sekolah Menengan Pertama SMP Negeri 1 Gisting lulus pada tahun 2014. Peneliti melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Sumberejo dan lulus pada tahun 2017.

Pada tahun 2017 peneliti melanjutkan studi ke perPendidikan tinggi dan menjadi mahapeserta didik di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung dengan program strata satu (S1) jurusan Pendidikan Pendidik Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas tarbiyah dan kePendidikan. Selama menjadi mahasiswa, penulis melaksanakan KKN-DR di Desa Gisting Bawah, Kecamatan Gisting, Kabupaten Tanggamus. dan PPL di MI Mathla'ul Anwar Sinargading, Bandar Lampung.

Bandar Lampung, 12 November 2021  
Penulis

**Rizka Olivia Suryani**  
**NPM. 1711100128**

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillahirobbil 'alamin*, Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan kenikmatan berupa ilmu pengetahuan, kesehatan dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, keluarganya, sahabatnya dan umatnya yang setia dan istiqomah dalam menjalankan sunnahnya.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Pendidikan Pendidik Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan KePendidikan UIN Raden Intan Lampung. Dalam penyusunan skripsi ini penulis tak luput dari kesalahan, untuk itu penulis menyadari bahwa penulisan dan penyajian skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya tulis ini.

Skripsi ini tersusun sesuai dengan rencana dan tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan KePendidikan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M. Pd. Selaku Ketua Jurusan dan juga Ibu Nurul Hidayah, M. Pd. Selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Pendidik Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
3. Ibu Dra. Nurhasanah Leni, M.Hum Selaku pembimbing I dan Ibu Dewi Kurniawati, M.Pd Selaku pembimbing II atas ketulusan hati, dan keikhlasannya dalam memberikan bimbingan, dan pengarahan serta dukungan motivasi dalam pembuatan skripsi.
4. Kepala Sekolah, Pendidik, Karyawan dan Peserta didik MI Mathla'ul Anwar Sinargading Bandar Lampung dan MI Mathla'ul Anwar Landsbaw Tanggamus.

5. Staf dan karyawan UIN Raden Intan Lampung khususnya lingkungan Fakultas Tarbiyah dan KePendidikann
6. Teman-teman tercinta Apris Dhika Prabowo, S.M, Yolanda Elwanda, Luchiana Jashela, Yolinda Dek Desiana, Yulia Anggraini, Zulvia Nawangsari, Qori Ramadani Suryani, Putri Maesaturofiqoh, Ainun Oktavia, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memotivasi dan mengingatkan dikala malas sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Semua pihak yang telah membantu berkontribusi dalam pembuatan skripsi.

Semoga segala bantuan yang diberikan dengan penuh keikhlasan tersebut mendapatkan anugrah dari Allah SWT.

Bandar Lampung, 12 November 2021

Penulis

**Rizka Olivia Suryani**  
**NPM. 171110012**

## DAFTAR ISI

COVER.....	i
ABSTRAK .....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN .....	v
MOTTO .....	vi
PESEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP .....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii

### BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul.....	1
B. Latar Belakang Masalah .....	2
C. Identifikasi dan Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Pengembangan .....	7
F. Manfaat Pengembangan .....	7
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	7

### BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran .....	9
1. Pengertian media pembelajaran .....	9
2. Manfaat media pembelajaran .....	10
B. Hakikat media <i>Flashcards</i> .....	11
1. Pengertian media <i>Flashcards</i> .....	11
2. Kelebihan dan kekurangan <i>Flashcards</i> .....	14
3. Tahap-tahap bermain <i>Flashcards</i> .....	15
C. <i>QR-Code</i> dalam pembelajaran.....	15



1. Pengertian <i>QR-Code</i> .....	15
2. Kemudahan dalam aplikasi <i>QR-Code</i> .....	19
D. Kosa Kata <i>Parts of body</i> .....	19
E. Kerangka Berfikir.....	20

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Tempat Dan Waktu Penelitian Pengembangan.....	21
B. Desain Penelitian Pengembangan .....	21
C. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	24
D. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan.....	25
E. Instrumen Penelitian.....	25
F. Teknik Analisis Data .....	30

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	34
1. Analisis.....	34
2. Design/Desain .....	35
3. Development/ Pengembangan .....	40
4. Implementation/ Implementasi .....	48
a. Uji coba kelompok kecil .....	49
b. Uji Coba Kelompok Besar .....	49
5. Evaluation/Evaluasi .....	51
B. Kajian Produk Akhir .....	52

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	53
B. Rekomendasi .....	53

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan.....	26
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Mater.....	28
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media .....	29
Tabel 3.4 Angket Respon Peserta Didik.....	30
Tabel 3.5 Kategori Penilaian Skala Likert.....	31
Tabel 3.6 Kriteria kelayakan analisis presentase untuk Validasi ahli, respon guru dan peserta didik.....	32
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media Tahap I.....	41
Tabel 4.2 Saran Revisi Dari Ahli Media.....	42
Tabel 4.3 Gambar produk sebelum dan sesudah revisi.....	43
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media Tahap II.....	44
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I.....	46
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II .....	47



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan ADDIE Sumber: Robert Maribe Branch, Instructional Design: The ADDIE Approach .....	21
Gambar 3.2 Flashcards Berbasis QR-Code .....	25
Gambar 4.1 Perangkat Power Point.....	36
Gambar 4.2 Gambar Latar Belakang kartu .....	36
Gambar 4.3 Perangkat Power Point.....	37
Gambar 4.4 Penambahan Kosakata .....	37
Gambar 4.5 Penambahan <i>QR-Code</i> .....	37
Gambar 4.6 <i>Flashcards</i> yang sudah selesai .....	38
Gambar 4.7 Aplikasi <i>QR-Code</i> .....	38
Gambar 4.8 Langkah-langkah membuat QR-Code.....	39
Gambar 4.9 Hasil Validasi Ahli Media Tahap I .....	42
Gambar 4.10 Hasil Validasi Ahli Media Tahap II .....	45
Gambar 4.11 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I.....	47
Gambar 4.12 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II.....	48
Gambar 4.13 Hasil Respon Pendidik.....	50
Gambar 4.14 Tabulasi Uji Coba Produk.....	51

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Pra Penelitian.....	60
Lampiran 2 Surat Penghantar Penelitian MI Mathlaul Anwar Landsbaw Tanggamus .....	64
Lampiran 3 Balasan Penelitian MI Mathlaul Anwar Landsbaw Tanggamus .....	65
Lampiran 4 Surat Penghantar Penelitian MI Mathlaul Anwar Sinargading .....	66
Lampiran 5 Balasan Penelitian MI Mathlaul Anwar Sinargading .....	67
Lampiran 6 Data Nama Peserta Didik Skala Kecil Kelas V MI Mathlaul Anwar Sinargading Bandar Lampung.....	68
Lampiran 7 Data Nama Peserta Didik Skala Besar Kelas V MI Mathlaul Anwar Landsbaw Tanggamus .....	69
Lampiran 8 Data Hasil Perhitungan Respon Peserta Didik Uji Coba Skala Kecil .....	72
Lampiran 9 Data Hasil Perhitungan Respon Peserta Didik Uji Coba Skala Besar .....	73
Lampiran 10 Angket Respon Pendidik Respon Pendidik I.....	77
Lampiran 11 Angket Respon Pendidik Respon Pendidik II .....	85
Lampiran 12 Data Hasil Perhitungan Respon Pendidik Uji Coba Skala Besar .....	86
Lampiran 13 Hasil Respon Peserta Didik Uji Coba Skala Kecil .....	87
Lampiran 14 Hasil Respon Peserta Didik Uji Coba Skala Besar .....	88
Lampiran 15 Validasi Instrumen Ahli Materi Dan Media .....	89
Lampiran 16 Data Hasil Perhitungan Validasi Para Ahli .....	104
Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian .....	106



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Penegasan Judul

Agar tidak terjadi kesalahan dalam memahami judul dan agar tercapai persepsi yang sama antara penulis dengan pembaca maka terlebih dahulu penulis menjelaskan maksud dan tujuan dari judul skripsi ini, yang berjudul **Pengembangan Media Flashcards Berbasis Qr-Code Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Parts Of Body Kelas V**. Penulis akan menjelaskan beberapa istilah yang berkenaan dengan judul skripsi diatas

#### 1. Pengertian media *Flashcards*

*Flashcards* adalah kartu yang berisikan gambar-gambar yang dapat digunakan untuk melatih anak mengeja dan memperkaya kosakata. Melalui *Flashcards*, melalui *Flashcards* dapat diperkenalkan berbagai macam kosakata dengan kegiatan pengulangan yang dibuat dalam bentuk permainan. *Flashcards* merupakan media pembelajaran yang sering digunakan dalam mengajarkan kosakata. *Flashcards* adalah potongan kertas atau kardus yang terdiri dari gambar, kata, atau kalimat sederhana.<sup>1</sup>

#### 2. Pengertian *QR-Code*

*QR-Code* merupakan singkatan dari Quick Response code, Saat ini, penggunaan barcode dua dimensi ini sudah sangat luas, namun umumnya di pakai untuk mengkodekan alamat website, nomor contact, alamat email, nomor telepon atau sekedar teks biasa. Alat yang digunakan untuk membaca *QR-Code* disebut *QR-Code Scanner*.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>Fitria Iswari, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar Pada Tingkat Sekolah Dasar". *DEIKSIS*, Vol. 09 No. 02, (2017): 119-128.

<sup>2</sup>Ariska, J., & Jazman, M. Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Aset Sekolah Menggunakan Teknik Labelling *QR-Code* (Studi Kasus: Man 2 Model Pekanbaru). *Jurnal Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, vol. 2 (2), (2018): 127-136.

### 3. Mata Pelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar

Bahasa Inggris itu efektif yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar. Demi terwujudnya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah khususnya.<sup>3</sup>

## B. Latar Belakang Masalah

Belajar bahasa merupakan suatu proses penguasaan, yang meliputi penguasaan bahasa secara alamiah maupun secara formal. Pada proses belajar tingkat dasar dan awal akan diperoleh tingkatan dasar dari semua tata bahasa yang akan di dapatkan. Pemerolehan bahasa merupakan suatu proses yang digunakan oleh anak-anak dalam memiliki kemampuan berbahasa, baik berupa pemahaman, ataupun pengungkapan. Pemerolehan bahasa berlangsung secara alami dalam situasi nonformal, spontan dan terjadi dalam konteks berbahasa yang bermakna bagi anak.<sup>4</sup> Bahasa Inggris merupakan bahasa yang mendunia. Hal ini dikarenakan bahasa Inggris digunakan banyak negara besar di dunia sebagai bahasa utama.

Bahasa Inggris juga merupakan bahasa internasional yang dinilai urgen untuk dikuasai maupun dipelajari. Bahasa Inggris juga merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan untuk peserta didik, sejak tingkat dasar sampai dengan tingkat perpendidikan tinggi.<sup>5</sup> Berikut merupakan ayat Alquran yang membahas tentang pentingnya pendidikan menurut Alquran, yakni surat Al-‘Alaq ayat 1-5, yang kandungannya pendidikan serta ilmu pengetahuan:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ ٢ قُرْأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝ ٥

<sup>3</sup>Ihsana el khuluqo, *Belajar & Pembelajaran* (Jogjakarta:Pustaka Pelajar, 2017), 51.

<sup>4</sup>Esti Ismawati , Faraz Umayya, *Belajar Bahasa di Kelas Awal* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2017), 14.

<sup>5</sup>Byslina Maduwu, “Pentingnya Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah”. *Jurnal Warta*, Vol. 1 No. 50 (2018): 3.

*“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan (1) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah (2) Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah (3) yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam (4) Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya (5).” (Q.S. Al-Alaq [ 96 ]: 1-5)*

Bahasa Inggris tidak dapat dikatakan sebagai hal yang sangat tidak biasa, mahir berbicara dengan baik dan lancar memakai bahasa Inggris sudah menjadi tuntutan dan juga sebagai kebutuhan. Untuk semua orang pada saat ini, keterampilan berbahasa Inggris juga merupakan keterampilan yang dibutuhkan. Karena, dengan menguasai bahasa Inggris, orang dapat berkomunikasi lebih luas wawasannya baik bidang teknologi maupun pendidikan.<sup>6</sup> Bahasa Inggris sangat perlu di ajarkan pada para peserta didik di tingkat sekolah dasar, asalkan materi yang disampaikan hanya dasar-dasar pengenalan bahasa Inggris. Hal ini disebabkan oleh, peserta didik yang membutuhkan bahasa sesuai dengan karakter mereka yang cenderung senang belajar sambil bermain. Oleh karena itu, bahasa Inggris akan lebih tersampaikan apabila dalam penyampaianya deselingi dengan lagu.<sup>7</sup>

Belajar serta menguasai bahasa Inggris merupakan suatu kebutuhan, kalau kita tidak mau mengatakannya suatu keharusan. Mata pelajaran bahasa Inggris pada sekolah dasar diarahkan pada empat keterampilan di dalam bahasa Inggris antara lain: kemampuan mendengar (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan kemampuan menulis (*writing*).<sup>8</sup> Dalam pembelajaran bahasa Inggris di SD/MI, tentang kosakata bagian bagian tubuh masih sulit dikuasai oleh peserta didik. Metode yang digunakan oleh sekolah tempat penelitian merupakan metode *listening and writing* dengan menggunakan media audiovisual dan visual, media visual merupakan konsep media yang disampaikan kepada peserta didik

---

<sup>6</sup>Sri Handayani, “Pentingnya Kemampuan Berbahasa Inggris,” *Jurnal Profesi Pendidik*, vol. 3 no. 1 (2018): 103.

<sup>7</sup>Ibid.

<sup>8</sup>Sjafty Nursiti Maili, “Bahasa Inggris Pada Sekolah Dasar: Mengapa Perlu Dan Mengapa Dipersoalkan,” *Jurnal Pendidikan Unsika*, (2018): 25.

dengan menampilkan bentuk, serta gambar untuk mewakili arti dari kosakata bahasa Inggris yang dipelajari dikelas. Dengan demikian, peserta didik lebih dapat mengerti materi yang diberikan. Media audiovisual yang digunakan dengan menampilkan video tentang pengucapan kata bahasa Inggris, yang baik dan benar. Serta mendengarkan pengucapan yang disampaikan oleh pendidik di depan kelas.

Pada pembelajaran bahasa Inggris di SD/MI pemahaman terhadap kosakata Bahasa Inggris dirasa masih sulit, dikarenakan peserta didik harus dibimbing dengan fokus, apalagi penggunaan media yang sangat minim. Salah satu cara agar pembelajaran Bahasa Inggris itu efektif yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar. Demi terwujudnya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah khususnya. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan tujuan pembelajaran akan tersampaikan sesuai dengan keinginan. Adanya media memudahkan pendidik dalam transfer ilmu dan memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran. Penyampaian materi dan pesan dalam proses pembelajaranpun akan semakin mudah dan efektif, sehingga akan meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar.<sup>9</sup>

Salah satu media pembelajaran adalah card media atau media kartu. Media kartu merupakan salah satu media pembelajaran cetak. Media kartu berisi gambar-gambar (benda-benda, binatang, dan sebagainya) yang dapat melatih peserta didik dan memperkaya kosakata. Kartu-kartu tersebut menjadi petunjuk atau rangsangan bagi peserta didik untuk memberikan respon yang baik. Dan media kartu dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Media kartu pun cukup efektif, mudah dibuat, dan tidak membutuhkan biaya yang banyak. Media kartu bahan yang dipakai sangat mudah

---

<sup>9</sup>Ihsana el khuluqo, Belajar & Pembelajaran (Jogjakarta:Pustaka Pelajar, 2017), 51.



didapat dan sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Media kartupun bisa membuat anak aktif dan belajar sambil bermain.

Umumnya alat ini bukanlah alat terpisah, namun tersedia dalam bentuk aplikasi di smartphone seperti Android atau iPhone. Tujuan utama *QR-Code* saat ini digunakan untuk memudahkan pengguna Smartphone mengakses informasi dengan dua langkah mudah, lakukan Aksi. aksi disini bisa berupa membuka browser, menyimpan informasi kontak, atau mendial nomor yang ada di *QR-Code* tersebut. Berdasarkan Pra penelitian yang telah dilaksanakan peneliti di MI Mathlaul Anwar Sinargading pada hari Kamis tanggal 1 Februari 2021. Hasil yang diperoleh dengan wawancara kepada pendidik mata pelajaran Bahasa Inggris di MI Mathlaul Anwar Sinargading yaitu ibu Fasha Afrida, S.Pd. Pendidik menjelaskan bahwa ada berbagai sumber belajar berupa buku teks yang digunakan oleh sekolah seperti buku *Get Ready for Beginner*, *Getting Started in English*, *Speed Up English*. Pendidik juga mengatakan bahwa sekolah khususnya kelas V (Lima). Untuk pembelajaran daring yang dilaksanakan hanya menggunakan aplikasi *whatsapp group* sebagai sarana belajar. Untuk beberapa pertemuan pendidik memberikan tautan youtube agar peserta didik bersemangat dengan melihat videonya, menurut ibu Fasha, ketertarikan anak pada pembelajaran bahasa Inggris dapat dibangun dengan menggunakan media yang menarik, salah satunya dengan video pembelajaran.

Berikut ini merupakan penelitian terdahulu yang berhubungan melalui topik penelitian yang akan dilaksanakan, penelitian oleh Tommy Imam Fauzi dengan judul “pengembangan media *Flashcards* untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia peserta didik kelas II di MI Ma’arif Sendang Kulon Progo”<sup>10</sup> serta penelitian oleh Ika Dyah Kurniawati dengan judul “pengembangan media *Flashcards* pada pembelajaran

---

<sup>10</sup>Tommy Imam Fauzi, “Pengembangan Media *Flashcards* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas II Di MI Ma’arif Sendang Kulon Progo” (Skripsi Program Sarjana pendidikan pendidik madrasah ibtidaiyah universitas islam negeri sunan kalijaga yogyakarta, yogyakarta, 2017).

IPA materi cara tumbuhan menyesuaikan diri terhadap lingkungannya kelas V SD negeri gundi grobongan”<sup>11</sup>

Terdapat beberapa perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan. yaitu, mulai dari perbedaan mata pelajaran yang diambil, peneliti memilih mengembangkan *Flashcards* berbasis *QR-Code* pada mata pelajaran bahasa Inggris. Sebagai upaya menambah daya tarik untuk peserta didik dalam pelajaran bahasa Inggris. Penelitian terdahulu mengambil mata pelajaran bahasa Indonesia dan IPA. Oleh karena itu peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan terhadap media *Flashcards* berbasis *QR-Code*. *Flashcards* yang disusun dan dikembangkan akan dibuat memiliki daya tarik. Sehingga menambah ketertarikan peserta didik untuk belajar bahasa Inggris. Berdasarkan penjelasan tersebut, Peneliti ingin melaksanakan penelitian tentang “Pengembangan Media *Flashcards* Berbasis *QR-Code* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi *Parts of body* Kelas V”. Adanya pengembangan *Flashcards* ini diharapkan akan memudahkan peserta didik dan meningkatkan keinginan untuk belajar bahasa Inggris dengan aktif baik di sekolah maupun di rumah. Dengan demikian, peserta didik lebih mudah dalam memperoleh kosakata baru dalam bahasa Inggris yang sedang dipelajari secara mendalam.

### C. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat identifikasi masalah berupa:

1. Belum adanya media *Flashcards* berbasis *QR-Code* pada mata pelajaran bahasa Inggris.
2. Kesulitan peserta didik dalam memahami kosakata bahasa Inggris.

Pada pengembangan media *flashcards* berbasis *qr-code* pada mata pelajaran bahasa Inggris. Materi yang disajikan hanya

---

<sup>11</sup>Ika Dyah Kurniawati, “Pengembangan Media *Flashcards* Pada Pembelajaran IPA Materi Cara Tumbuhan Menyesuaikan Diri Terhadap Lingkungannya Kelas V SD Negeri Gundi Grobongan” (skripsi program sarjana pendidikan pendidik sekolah dasar universitas negeri semarang, semarang, 2017).

disajikan materi *parts of body* (bagian-bagian tubuh) dan dilakukan untuk peserta didik SD kelas V.

#### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengembangan media *Flashcards* berbasis *QR-Code* sebagai media pembelajaran bahasa Inggris materi *parts of body* kelas V MI.
2. Bagaimana hasil pengembangan media *Flashcards* berbasis *QR-Code* sebagai media pembelajaran bahasa Inggris materi *parts of body* kelas V MI.

#### **E. Tujuan Pengembangan**

1. Untuk mengembangkan media *Flashcards* berbasis *QR-Code*.
2. Mengidentifikasi pengembangan media *Flashcards* berbasis *QR-Code* untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran bahasa Inggris materi *parts of body* kelas V MI.

#### **F. Manfaat Pengembangan**

Hasil dari penelitian yang berjudul pengembangan *Flashcards* berbasis *QR-Code* pada mata pelajaran bahasa Inggris materi *parts of the body* sebagai sumber belajar peserta didik ini diharapkan dapat memberi manfaat:

1. Untuk Pendidik  
*Flashcards* berbasis *QR-Code* diharapkan untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dalam membangun pengetahuan peserta didik dan menghasilkan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada pengetahuan individu.
2. Untuk Peserta Didik  
*Flashcards* berbasis *QR-Code* agar dapat memperbanyak sumber belajar agar peserta didik lebih tertarik dalam mempelajari bahasa Inggris dan membangun pengetahuannya dengan desain *Flashcards* yang menarik serta isinya yang mudah dipahami.
3. Untuk Sekolah  
*Flashcards* berbasis *QR-Code* diharapkan dapat menjadi dokumen sekolah sebagai media pembelajaran untuk penambah akreditasi sekolah.

#### 4. Untuk Peneliti

Agar peneliti dapat menambah kreativitas dengan dikembangkan *Flashcards* berbasis *QR-Code* yang lebih menarik dan mudah dipahami serta menambah pengetahuan peserta didik.

### G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berikut ini merupakan penelitian terdahulu yang berhubungan melalui topik penelitian yang akan dilaksanakan, penelitian oleh Tommy Imam Fauzi dengan judul “Pengembangan media *Flashcards* untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran bahasa indonesai peserta didik kelas II di mi ma’arif sendang kulon progo”<sup>12</sup> serta penelitian oleh Ika Dyah Kurniawati dengan judul “Pengembangan media *Flashcards* pada pembelajaran IPA materi cara tumbuhan menyesuaikan diri terhadap lingkungannya kelas V SD negeri Gundi Grobongan”<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup>Tommy Imam Fauzi, “Pengembangan Media *Flashcards* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesai Peserta didik Kelas II Di Mi Ma’arif Sendang Kulon Progo” (Skripsi Program Sarjana Pendidikan Pendidik Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Yogyakarta, 2017).

<sup>13</sup>Ika Dyah Kurniawati, “Pengembangan Media *Flashcards* Pada Pembelajaran IPA Materi Cara Tumbuhan Menyesuaikan Diri Terhadap Lingkungannya Kelas V SD Negeri Gundi Grobongan” (Skripsi Program Sarjana Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2017).



## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Media Pembelajaran

#### 1. Pengertian media pembelajaran

Media pembelajaran bisa dipakai menjadi wahana untuk menaruh suatu pengetahuan pengalaman belajar lantaran media bisa menarik perhatian dan rasa keingintahuan peserta didik hal tadi tentu akan bisa menaikkan prestasi output belajar peserta didik.<sup>14</sup> Media pembelajaran adalah alat satu kunci sukses pelaksanaan proses belajar mengajar pada kelas. Pemakaian media pada proses belajar mengajar bisa membangkitkan hasrat dan minat yg baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan aktivitas belajar, bahkan membawa dampak psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang tidak membosankan.<sup>15</sup>

Media pembelajaran suatu hal yang sangat mempengaruhi tercapainya suatu kegiatan belajar mengajar terutama pada jenjang sekolah dasar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu, yang dapat berupa suatu alat, lingkungan sekitar maupun kegiatan, yang telah direncanakan/diatur secara sengaja serta dapat digunakan untuk menyalurkan pesan/informasi pembelajaran agar dapat menunjang serta mendukung tercapainya suatu proses pembelajaran agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.<sup>16</sup> Apabila seorang pendidik hendak ingin menggunakan media pembelajaran, seharusnya media pembelajaran itu mewakili

---

<sup>14</sup>Moh. Syarif sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2018): 303.

<sup>15</sup>Nurul Hidayah dan Rifky Khumairo Ulva, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran”, *Jurnal Terampil: Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4 Nomor. (2017): 35.

<sup>16</sup>Andi Prastowo, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 pada SD/MI*. (Jakarta, Prenamedia Group: 2018) 295.

dari sebagian materi yang telah diajarkan pada pembelajaran sebelumnya. Adapun media pembelajaran digunakan agar



peserta didik lebih mudah dalam menyerap materi pembelajaran dan lebih semangat dalam menerima materi baru.

Dalam pengajaran dan pembelajaran memiliki peran yang penting dalam perkembangan pendidikan pada peserta didik. Melalui pengajaran maka proses pendidikan sedang berlangsung. Oleh sebab itu, dalam pengajaran dan pembelajaran menjadi hal yang signifikan untuk dicermati dan diperhatikan. Salah satunya adalah memahami bagaimana media pembelajaran dan pengajaran yang digunakan dalam proses untuk memberikan materi pelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah dan membantu tugas pendidik dalam menyampaikan informasi materi pelajaran kepada peserta didik.<sup>17</sup>

Dengan adanya media pembelajaran maka peserta didik dapat belajar dengan sangat mudah dan merasa senang dalam mengikuti pelajaran. Media pembelajaran dikemas dengan cara menarik, sedangkan penyajiannya disampaikan secara menarik dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan materi yang akan disampaikan. media pembelajaran yang terbagi kedalam beberapa kelompok, pemakaian media dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan pendidik dalam menerapkannya, serta ketersediaan media yang ada di sekolah. Dalam pembelajaran pendidik dapat memakai Salah satunya yaitu media visual dalam bentuk gambar.

## 2. Manfaat media pembelajaran

Manfaat dari penggunaan media menurut Eko Purwanto, Hendri, & Susanti dalam jurnal tadris yaitu media ini diharapkan mampu menarik perhatianpeserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi.<sup>18</sup> Menurut sudjna dan rifai dalam syafruddin dan andriantoni

---

<sup>17</sup>Ibid, 297.

<sup>18</sup>Sohibun, Filza Yulina Ade, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive", *Tadris: Jurnal Kependidikan dan Ilmu Tarbiyah*, (2017): 122.

menungkapkan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya untuk menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata mata komunikasi verbal melalui penuturan kata kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau pendidik mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasi, memerankan dan sebagainya.<sup>19</sup>

Berdasarkan pemaparan dari manfaat media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat bagi pendidik yaitu agar pendidik tidak terlalu kehabisan tenaga saat mengajar, maupun bagi peserta didik agar peserta didik tidak hanya mendengarkan pendidik menjelaskan akan tetapi peserta didik juga dapat mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan media pembelajaran tersebut, sehingga peserta didik tidak mudah bosan dalam pembelajaran.

## **B. Hakikat media *Flashcards***

### **1. Pengertian media *Flashcards***

Media kartu gambar adalah media visual non terproyeksi untuk menyalurkan pesan dengan menggunakan indra penglihatan sehingga dapat memperlancar pemahaman, ingatan, minat anak, serta dapat memberikan hubungan antara

---

<sup>19</sup>Syafrudin Nurdin dan Andriantoni, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Ed.1 Cet.1 Jakarta: Rajawali Pers, 2018) , 121

isi materi pelajaran dengan dunia nyata.<sup>20</sup> *Flashcards* merupakan kartu yang berisi gambar dan tulisan, sehingga peserta didik mudah mencerna tulisan tersebut dengan dibantu gambar.<sup>21</sup> Pembelajaran dengan menggunakan media *Flashcards* bertujuan agar peserta didik lebih antusias dalam belajar dan memudahkan untuk mengingat setiap gambar dan huruf yang terdapat pada *Flashcards*. Media *Flashcards* dapat digunakan untuk pengembangan perbendaharaan kata pada aspek perkembangan bahasa. Kartu ini dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara tepat dan benar sesuai petunjuk pengguna.<sup>22</sup>

Pendapat lain diungkapkan oleh Jarukhi dalam buku karangan lilis madyawati mengatakan bahwa kartu bergambar merupakan sekumpulan gambar terpisah yang memuat satuan gambar serta mewakili rentetan rentetan cerita, dapat berupa berbagai jenis seperti kartu gambar.<sup>23</sup> Karakteristik dari media *Flashcards* sendiri adalah menyajikan pesan pesan/informasi terkait dngan gambar padasetiap katu yang disajikan. Penyajian informasi tersebut akan memudahkan peserta didik untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan keterangan gambar cukup memudahkan peserta didik untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda yang akan dibantu dengan gambarnya.<sup>24</sup>

---

<sup>20</sup>Khusnul Laely, Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penerapan Media Kartu Gambar, *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. 7 Edisi 2, (2018): 9.

<sup>21</sup>Budi Rahman, Haryanto. Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media *Flashcards* Pada Peserta didik Kelas I SDN Bajayau Tengah 2. *Jurnal Prima Edukasia*, Volume 2 - No 2, (2018): 132.

<sup>22</sup>Fransiska. Meningkatkan kemampuan kosakata bahasa dayak desa melalui media *Flashcards* pada anak usia dini, *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University* Vol. 2 No. 2, (2018): 89

<sup>23</sup>Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. (Jakarta: Charisma Putra Utama. 2017), 213.

<sup>24</sup>Tri Sarah Febriani, Penggunaan Media *Flashcards* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Perkembangan Teknologi Ips Di Sekolah Dasar, (*jurnal PGSD*, volume 03, No,02, (2018): 116.



Beranjak dari pendapat pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media kartu bergambar (*Flashcards*) merupakan sebuah kartu yang bertuliskan kata ataupun gambar yang digunakan untuk membantu pembelajaran dan dapat menarik minat dan semangat peserta didik untuk mempelajari sesuatu, misalkan pada pembelajaran membaca permulaan. Azhar Arsyad dalam bukunya mengatakan “Media *Flashcards* merupakan kartu yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut”. *Flashcards* biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi oleh pendidik.<sup>25</sup>

Menurut pendapat Budi Rahman dan Haryanto mengatakan bahwa *Flashcards* (kartu kata bergambar) merupakan kartu-kartu berupa gambar yang disesuaikan dengan materi pelajaran, sehingga dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan pesan yang hendak disampaikan, dalam hal ini materinya bisa juga masalah keterampilan membaca, maka media yang digunakan adalah kartu huruf dan kartu kata, dan bisa juga masalah pengetahuan umum.<sup>26</sup> *Flashcards* (kartu kata bergambar) adalah sebuah kartu pelajaran, digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai media melalui aktivitas permainan.<sup>27</sup> Beranjak dari beberapa pengertian pengertian diatas

Maka sudah selayaknya media ini dikembangkan sebagaimana kebutuhan pendidik dalam setiap pembelajaran, termasuknya dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk mengajarkan melatih kemampuan membaca permulaan. *Flashcards* merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. Maka, dapat disimpulkan bahwa *Flashcards* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: a) *Flashcards* berupa kartu kata

---

<sup>25</sup> Azhar Arsyad, Ibid, h, 115

<sup>26</sup> Jurnal Budi Rahman, Haryanto, Ibid, , 133

<sup>27</sup> Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, 95 *Strategi Mengajar Multiple Intelligences*, (Jakarta: Kencana, 2018), h.211

bergambar yang efektif. b) *Flashcards* memuat gambar dan juga dapat berupa suku kata, kata, maupun frase. (c) *Flashcards* berbentuk kartu dengan ukuran sesuai kebutuhan.

## 2. Kelebihan dan kekurangan *Flashcards*

### a. Kelebihan Media *Flashcards*

Adapun beberapa kelebihan *Flashcards* menurut Susilana & Riyana dalam Budi Rahman, dan Haryanto, yaitu sebagai berikut.

- 1) Pertama, mudah dibawa-bawa, dengan ukuran yang kecil *Flashcards* dapat disimpan di tas bahkan di saku sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dan dapat digunakan di dalam ruangan ataupun di luar ruangan.
- 2) Kedua, praktis, dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media *Flashcards* sangat praktis. Dalam penggunaan media ini pendidik tidak perlu memiliki keahlian khusus dan juga media ini tidak perlu menggunakan listrik.
- 3) Ketiga, mudah diingat, karakteristik media *Flashcards* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Sajian pendek ini akan memudahkan peserta didik untuk mengingat pesan-pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan peserta didik untuk
- 4) mengenali suatu konsep.
- 5) Keempat, menyenangkan, media *Flashcards* melalui permainan, misalnya peserta didik secara berlomba-lomba mencari satu benda atau namanama tertentu dari *Flashcards* yang disimpan secara acak. 21

### b. Kekurangan Media *Flashcards*

Berikut ini merupakan beberapa kekurangan dari media *Flashcards*, yaitu:

- 1) Gambar hanya menekankan persepsi indera mata.
- 2) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.

- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar. Berdasarkan kutipan di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam mengatasi kelemahan dari media *Flashcards* pendidik dapat membimbing
  - 4) peserta didik yang kurang aktif agar lebih aktif di dalam kelas dan lebih bertanggung jawab di dalam kelas.
3. Tahap-tahap bermain *Flashcards*
- Media pembelajaran *Flashcards* yang dibuat ini memiliki cara-cara atau tahap-tahap menggunakannya adalah sebagai berikut:
- a. Download aplikasi *QR-Code Reader* melalui play store .
  - b. Kocok *Flashcards* lalu ambil salah satu kartu.
  - c. *Scan QR-Code* yang terdapat pada *Flashcard* untuk melihat fungsi anggota tubuh.
  - d. Setelah melihat, catatlah pada buku tulis.
  - e. Pendidik akan memberikan soal berupa pertanyaan fungsi anggota tubuh dengan mengacak *Flashcards*.

### C. *QR-Code* dalam pembelajaran

#### 1. Pengertian *QR-Code*

*QR-Code* adalah symbol matriks 2D yang diciptakan oleh Denso Wave pada tahun 1994. *QR-Code* (Quick response code) adalah teknologi yang muncul sebagai hasil dari fitur teknologi terbatas satu dimensi linear (1D) barcode, yang juga disebut sebagai klasik atau konvensional kode batang.<sup>28</sup> Menurut Knuchel dalam aktas *A user can view, use, and save message into his mobile phone after scanning or taking a photo of a QR-Code symbol to decode with a QR-Code reader application*<sup>29</sup> Artinya seorang pengguna dapat

---

<sup>28</sup> Akhbar, G. W. O, "Pengembangan Bahan Ajar Booklet Berbasis *QR-Code* dalam pembelajaran Sejarah dengan Materi Pertempuran TRIP Malang sebagai Upaya Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia untuk kelas XI Jasa Boga 2 di SMKN 1 Batu", (Skripsi, Universitas Negeri Malang 2018).

<sup>29</sup> Smith, M., Segura-totten, M., & West, K. Curriculum *QR-Code* Lecture Activity as a Tool for Increasing Nonmajors Biology Students ' Enjoyment of

melihat, menggunakan, dan menyimpan pesan ke ponselnya setelah memindai atau mengambil foto QR symbol kode untuk diterjemahkan dengan aplikasi *QR-Code* Reader. *QR-Code* Reader dapat diunduh di Play Store juga App Store secara gratis.<sup>30</sup>

Media Pembelajaran *QR-Code* merupakan media yang dimaksudkan sebagai pengembangan dari media pembelajaran kartu soal. Sama halnya dengan kartu soal yang berbentuk kartu dengan memuat soal di dalamnya, Media Pembelajaran *QR-Code* Akuntansi juga masih mengadaptasi hal tersebut, hanya saja soal yang dimuat dalam kartu tersebut berbentuk *QR-Code*. Dipilihnya media pembelajaran *QR-Code* karena *QR-Code* memiliki beberapa keunggulan, diantaranya mudah dan bebas untuk dibuat, mudah diakses, dan sebagian besar telepon pintar dapat membacanya. Soal yang terdapat pada Media Pembelajaran *QR-Code* tersebut hanya dapat dibaca dengan bantuan aplikasi QR Reader.<sup>31</sup> Pembuatan Konsep Media Pembelajaran *QR-Code* Sama halnya dengan kartu soal, Media Pembelajaran *QR-Code* merupakan media berbentuk kartu yang memuat video penjelasan, Media Pembelajaran *QR-Code* dapat digunakan dengan bantuan telepon pintar yang sudah terpasang aplikasi *QR Reader* atau *QR Scanner*. Aplikasi tersebut dapat diunduh pada Play Store ataupun App Store.

#### b) Pembuatan Desain *QR-Code*

Media Pembelajaran *QR-Code* merupakan media berupa kartu dengan ukuran 8 x 12 cm. Komponen yang terdapat pada kartu tersebut terdiri dari video

---

Interaction with Their Local Environment. *Journal of Microbiology & Biology Education*, 19(1), (2018): 1–6.

<sup>30</sup>Mousa, A. A., & El-salam, M. A, Employing *QR-Code* as an Effective Educational Tool for Quick Access to Sources of Kindergarten Concepts. *International Journal of Educational and Pedagogical Sciences*, 10(7), (2018): 2338–2341.

<sup>31</sup> Rochman, F. F., Raharjana, I. K., & Taufik, T, Implementation of *QR-Code* and Digital Signature to Determine the Validity of KRS and KHS Documents. *Scientific, Journal of Informatics*, 4(1), (2017): 8

penjelasan fungsi anggota tubuh. Pembuatan desain Media Pembelajaran *QR-Code* direalisasikan dengan menggunakan aplikasi *QR-Code* Maker. Pemilihan tema desain, warna, dan jenis font sangat mempengaruhi hasil akhir dari Media Pembelajaran *QR-Code* . Atas dasar asumsi bahwa belum diterapkannya *QR-Code* di dunia pendidikan, maka penulis berupaya untuk mengembangkan bahan ajar berbasis *QR-Code* yang mudah dipelajari, mudah dan cepat diakses. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan bahan ajar berbasis *QR-Code* untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan dasar bermain tenis meja.<sup>32</sup>

Manfaat penelitian yakni produk yang dihasilkan bisa menjadi bahan referensi baru sebagai media pembelajaran kekinian dan bahan untuk memperkaya dan menambah pengetahuan guna meningkatkan kualitas pembelajaran. *QR-Code* merupakan teknik yang mengubah data tertulis menjadi kode-kode 2-dimensi yang tercetak kedalam suatu media yang lebih ringkas. *QR-Code* adalah barcode 2-dimensi yang diperkenalkan pertama kali oleh perusahaan Jepang Denso-Wave pada tahun 1994. Barcode ini pertama kali digunakan untuk pendataan inventaris produksi suku cadang kendaraan dan sekarang sudah digunakan dalam berbagai bidang. QR adalah singkatan dari Quick Response karena ditujukan untuk diterjemahkan isinya dengan cepat.<sup>33</sup>

*QR-Code* merupakan pengembangan dari barcode satu dimensi, *QR-Code* salah satu tipe dari barcode yang dapat dibaca menggunakan kamera handphone. *QR-Code* mampu menyimpan semua jenis data, seperti data angka/numerik, alphanumeric, biner,

---

<sup>32</sup>Aktas .2017 .The Evolution And Emergence Of *QR-Codes*. Cambridgde Scholars Publishing

<sup>33</sup>Pribadi Benny A.2017.Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran. (Jakarta: Kencana)



kanji/kana. Selain itu *QR-Code* memiliki tampilan yang lebih kecil daripada barcode. Hal ini dikarenakan *QR-Code* mampu menampung data secara horizontal dan vertikal, jadi secara otomatis ukuran dari tampilannya gambar *QR-Code* bisa hanya sepersepuluh dari ukuran sebuah barcode. Tidak hanya itu *QR-Code* juga tahan terhadap kerusakan, sebab *QR-Code* mampu memperbaiki kesalahan sampai dengan 30% tergantung dengan ukuran atau versinya.<sup>34</sup> Oleh karena itu, walaupun sebagian simbol *QR-Code* kotor ataupun rusak, data tetap dapat disimpan dan dibaca. Tiga tanda berbentuk persegi di tiga sudut memiliki fungsi agar simbol dapat dibaca dengan hasil yang sama dari sudut manapun. (Rahmawati & Rahman, 2011).

Versi simbol *QR-Code* berkisar dari Versi 1 ke Versi 40. Setiap versi memiliki konfigurasi *Flashcards* yang berbeda atau jumlah *Flashcards* (*Flashcards* ini mengacu pada titik-titik hitam dan putih yang membentuk *QR-Code*).<sup>35</sup> "Konfigurasi *Flashcards*" mengacu pada jumlah *Flashcards* yang terkandung dalam simbol, dimulai dengan Versi 1 (21 x 21 *Flashcards*) sampai ke Versi 40 (177 x 177 *Flashcards*). Setiap nomor versi lebih tinggi terdiri dari 4 *Flashcards* tambahan per samping. Setiap versi simbol *QR-Code* memiliki kapasitas data yang sesuai dengan jumlah data, jenis karakter dan tingkat kesalahan koreksi. Untuk pemeriksaan data dengan kapasitas maksimum ditentukan pada setiap versinya. Untuk versi dan kapasitas data maksimum, maka jumlah data dan *Flashcards* akan meningkat sehingga simbol *QR-Code* semakin besar (Rahmawati & Rahman, 2011)

---

<sup>34</sup>Chusni, M.M, *Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android*, (Yogyakarta: Media Akademi,2018), 78.

<sup>35</sup>Pratama, F. R. A., & Khotimah, K, Pengembangan *Flashcardss* berbantuan *QR-Code* materi orkestrasi mata pelajaran seni budaya untuk peserta didik kelas xi di SMA Negeri 19 Surabaya. *Jurnal Mahapeserta didik Teknologi Pendidikan*, 1 no. (9), (2021): 1-6.

2. Kemudahan dalam aplikasi *QR-Code*

Media pembelajaran berbasis *QR-Code* memiliki beberapa kelebihan, berikut:

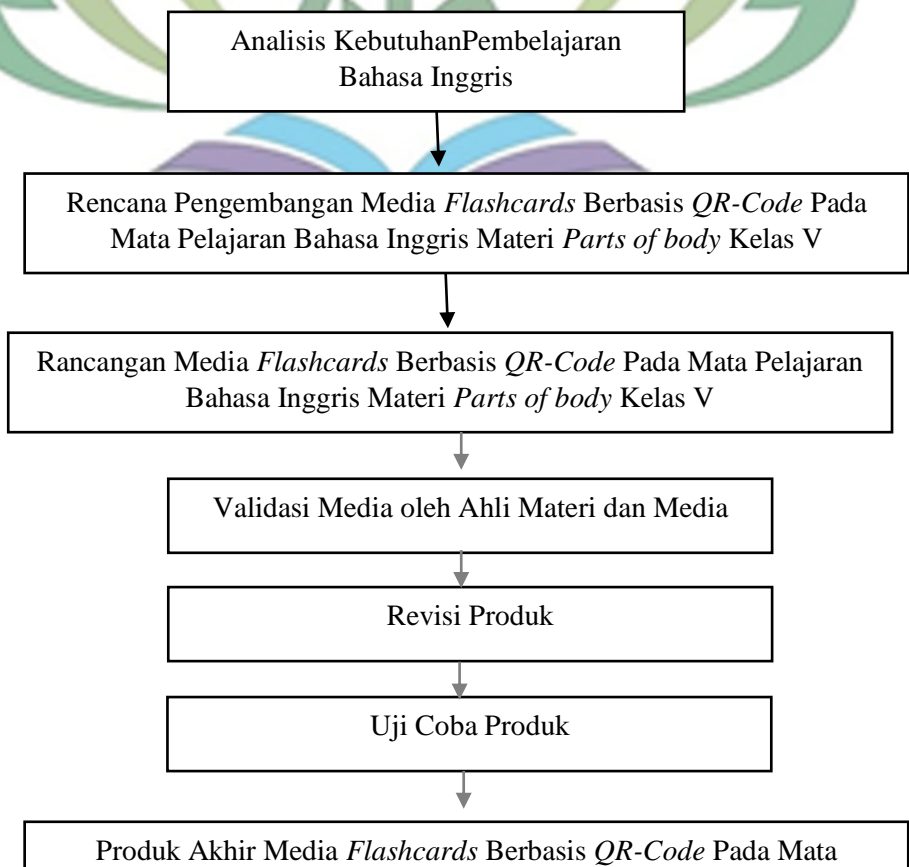
- a. Mudah dalam pembuatannya observasi
- b. Mudah diunduh
- c. Terdapat banyak fitur yang disediakan mulai dari *link website*, audio, video, teks, kontak.
- d. Semua *smartphone* mampu membacanya
- e. Dapat dan digunakan dalam pembelajaran *offline* dan *online*.

**D. Kosa Kata *Parts of body***

- 
1. *Cheek* : Pipi
  2. *Chin* : Dagu
  3. *Ear* : Telinga
  4. *Eye* : Mata
  5. *Eyebrow* : Alis Mata
  6. *Forehead* : Dahi
  7. *Hair* : Rambut
  8. *Head* : Kepala
  9. *Lip* : Bibir
  10. *Mouth* : Mulut
  11. *Nose* : Hidung
  12. *Nostrail* : Lubang Hidung
  13. *Tongue* : Lidah
  14. *Tooth* : Gigi
  15. *Neck* : Leher
  16. *Arm* : Lengan
  17. *Chest* : Dada
  18. *Stomach* : Perut
  19. *Shoulder* : Pundak
  20. *Throat* : Tenggorokan
  21. *Belly Button* : Pesar
  22. *Back* : Punggung
  23. *Armpit* : Ketiak
  24. *Elbow* : Siku
  25. *Forearm* : Lengan Bawah

26. <i>Palm</i>	: Telapak Tangan
27. <i>Thumb</i>	: Ibu Jari atau Jempol
28. <i>Fore Finger</i>	: Jari Telunjuk
29. <i>Middle Finger</i>	: Jari Tengah
30. <i>Ring Finger</i>	: Jari Manis
31. <i>Little Finger</i>	: Jari Kelingking
32. <i>Nail</i>	: Kuku
33. <i>Wrist</i>	: Pergelangan Tangan
34. <i>Thigh</i>	: Paha
35. <i>Knee</i>	: Lutut
36. <i>Calf</i>	: Betis
37. <i>Angkle</i>	: Mata Kaki
38. <i>Sole</i>	: Telapak Kaki
39. <i>Instep</i>	: Punggung Kaki
40. <i>Heel</i>	: Tumit
41. <i>Toes</i>	: Jari Kaki

#### E. Kerangka Berfikir



## DAFTAR PUSTAKA

- Akhbar, G. W. O, “Pengembangan Bahan Ajar Booklet Berbasis *QR-Code* dalam pembelajaran Sejarah dengan Materi Pertempuran TRIP Malang sebagai Upaya Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia untuk kelas XI Jasa Boga 2 di SMKN 1 Batu”, (Skripsi, Universitas Negeri Malang 2018).
- Aktas. 2017 .The Evolution And Emergence Of *QR-Codes*. Cambridgce Scholars Publishing
- Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*, (Jakarta: Kencana, 2018).
- Andi Prastowo, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 pada SD/MI*. (Jakarta, Prenamedia Group: 2018).
- Ariska, J., & Jazman, M. Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Aset Sekolah Menggunakan Teknik Labelling *QR-Code* (Studi Kasus: Man 2 Model Pekanbaru). *Jurnal Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, vol. 2 (2), (2018).
- Benny A Pribadi. 2017. Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran. (Jakarta: Kencana)
- Budi Rahman, Haryanto. Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media *Flashcards* Pada Peserta didik Kelas I SDN Bajayau Tengah 2. *Jurnal Prima Edukasia*, Volume 2 - No 2, (2018).
- Byslina Maduwu, “Pentingnya Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah”. *Jurnal Warta*, Vol. 1 No. 50 (2018).

Esti Ismawati , Faraz Umayu, *Belajar Bahasa di Kelas Awal* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2017).

F. R. A Pratama & Khotimah, K, Pengembangan *Flashcardss* berbantuan *QR-Code* materi orkestrasi mata pelajaran seni budaya untuk peserta didik kelas xi di SMA Negeri 19 Surabaya. *Jurnal Mahapeserta didik Teknologi Pendidikan*, 1 no. (9), (2021).

Fitria Iswari, “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar Pada Tingkat Sekolah Dasar”. *DEIKSIS*, Vol. 09 No. 02, (2017).

Fransiska. Meningkatkan kemampuan kosakata bahasa dayak desa melalui media *Flashcards* pada anak usia dini, *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University* Vol. 2 No. 2, (2018).

Ihsana el khuluqo, *Belajar & Pembelajaran* (Jogjakarta:Pustaka Pelajar, 2017).

Ika Dyah Kurniawati, “Pengembangan Media *Flashcards* Pada Pembelajaran IPA Materi Cara Tumbuhan Menyesuaikan Diri Terhadap Lingkungannya Kelas V SD Negeri Gundi Grobongan” (skripsi program sarjana pendidikan pendidik sekolah dasar universitas negeri semarang, semarang, 2017).

Khusnul Laely, Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penerapan Media Kartu Gambar, *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. 7 Edisi 2, (2018).

Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. (Jakarta: Charisma Putra Utama. 2017).

M.M Chusni. *Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android*, (Yogyakarta: Media Akademi,2018).

Moh. Syarif sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2018).



Mousa, A. A., & El-salam, M. A, Employing *QR-Code* as an Effective Educational Tool for Quick Access to Sources of Kindergarten Concepts. *International Journal of Educational and Pedagogical Sciences*, 10(7), (2018).

Nurul Hidayah dan Rifky Khumairo Ulva, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran”, *Jurnal Terampil: Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4 Nomor. (2017).

Rochman, F. F., Raharjana, I. K., & Taufik, T, Implementation of *QR-Code* and Digital Signature to Determine the Validity of KRS and KHS Documents. *Scientific, Journal of Informatics*, 4(1), (2017).

Sjafty Nursiti Maili, “Bahasa Inggris Pada Sekolah Dasar: Mengapa Perlu Dan Mengapa Dipersoalkan,” *Jurnal Pendidikan Unsika*, (2018).

Smith, M., Segura-totten, M., & West, K. Curriculum *QR-Code* Lecture Activity as a Tool for Increasing Nonmajors Biology Students ’ Enjoyment of Interaction with Their Local Environment. *Journal of Microbiology & Biology Education*, 19(1), (2018).

Sohibun, Filza Yulina Ade, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive”, *Tadris: Jurnal Kependidikan dan Ilmu Tarbiyah*, (2017).

Sri Handayani, “Pentingnya Kemampuan Berbahasa Inggris,” *Jurnal Profesi Pendidik*, vol. 3 no. 1 (2018).

Sugiyono. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research And Development*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2017).

Syafrudin Nurdin dan Andriantoni, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Ed.1 Cet.1 Jakarta: Rajawali Pers, 2018).

Tommy Imam Fauzi, “Pengembangan Media *Flashcards* Untuk

Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesai Peserta Didik Kelas II Di Mi Ma'arif Sendang Kulon Progo” (Skripsi Program Sarjana pendidikan pendidik madrasah ibtidaiah universitas islam negeri sunan kalijaga yogyakarta, yogyakarta, 2017).

Tri Sarah Febriani, Penggunaan Media *Flashcards* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Perkembangan Teknologi Ips Di Sekolah Dasar, (*jurnal PGSD, volume 03, No,02*, (2018).

